

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI KINEMASTER DI TK TRISULA BANDAR LAMPUNG MELALUI PELATIHAN

Septia Uswatun Hasanah¹, Adelina Anum², Novalia³

Universitas Sang Bumi Ruwa Jurai

Fakultas Ekonomi, Fakultas Fisipol

Septiauswatunhasanah@gmail.com¹, punya.adel@gmail.com², novaliasholehah@gmail.com³

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Guru TK Trisula Bandar Lampung dalam membuat video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster. Kemampuan membuat media pembelajaran ini diharapkan mampu memecahkan tantangan dalam pembelajaran melalui daring yang disebabkan oleh adanya pandemi Covid-19. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru di TK Trisula Bandar Lampung yang berjumlah lima orang. Pelatihan ini dilakukan dengan menggunakan metode ceraman bervariasi, demonstrasi dan latihan. Dalam pelaksanaannya ada dua pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan klasikal dan pendekatan individual. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat membuat video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster ini berjalan dengan baik. Kegiatan terdiri atas 4 tahapan yaitu penyampaian teori pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster, pembuatan scenario pembelajaran, perekaman video pembelajaran dan pengeditan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster. Setelah melakukan kegiatan PkM pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster di TK Trisula Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM ini mampu meningkatkan kemampuan Guru TK Trisula Bandar Lampung dalam membuat video pembelajaran yang menarik dengan aplikasi Kinemaster. Tingkat pemahaman peserta tentang teori pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster yaitu 33% atau 2 orang peserta yang sangat paham teori pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster, 50% atau 3 orang peserta paham, 17% atau satu orang peserta kurang paham, dan 0% atau tidak satupun peserta yang tidak memahami pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster. Peserta yang berhasil melaksanakan sampai ke tahapan mengedit video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster sebanyak 4 orang peserta atau 66,67% peserta.

Kata Kunci : Pelatihan, Media Pembelajaran, Kinemaster

Abstract

This community service activity in the form of training on making learning media aims to improve the ability of TK Trisula Bandar Lampung teachers in making instructional videos with the kinemaster application. The ability to make learning media is expected to be able to solve challenges in online learning caused by the Covid-19 pandemic. The target audience in this service activity were five teachers in TK Trisula Bandar Lampung. This training is carried out using varied methods of slinging, demonstrations and exercises. In its implementation, there are two approaches used, namely the classical approach and the individual approach. Community service activities to make learning videos with the Kinemaster application run well. The activity consists of 4 stages, namely the delivery of the theory of making learning videos with the Kinemaster application, making learning scenarios, recording learning videos and editing learning videos with the Kinemaster application. After conducting PkM activities for making learning videos with the Kinemaster application in TK Trisula Bandar Lampung, it can be concluded that this PkM activity is able to improve the ability of TK Trisula Bandar Lampung teachers in making interesting learning videos with the Kinemaster application. The level of understanding of participants about the theory of making learning videos with the Kinemaster application is 33% or 2 participants who really understand the theory of making learning videos with the Kinemaster application, 50% or 3 participants understand, 17% or one participant does not understand, and 0% or none of the participants did not understand how to make learning videos with the Kinemaster application. Participants who succeeded in carrying out to the stage of editing the learning video with the Kinemaster application were 4 participants or 66.67% of participants.

Keywords: training, learning media, kinemaster

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 menyebabkan adanya *social distancing* di Indonesia, hal ini dilakukan untuk meminimalisir penyebaran virus covid-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) menerbitkan surat edaran No. 15 tahun 2020 tentang penyelenggaraan pembelajaran dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19.

Pembelajaran jarak jauh atau daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, dilakukan melalui online menggunakan jaringan internet. Dengan adanya pembelajaran jarak jauh maka penting bagi seorang guru menguasai ilmu teknologi agar pembelajaran jarak jauh berjalan dengan efektif. Sebagian besar guru melaksanakan pembelajaran daring melalui media online seperti Whatsapp, Google meet, Zoom dan lain sebagainya. Guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam masa pandemi covid-19 yaitu video pembelajaran (Ratna Wardani, dkk: 2014). Guru-guru mengalami kesulitan dalam membuat materi dalam pembelajaran daring. Sebagian guru sudah berusaha membuat video pembelajaran, namun karena keterbatasan kemampuan teknologi video pembelajaran yang dibuat masih sangat sederhana. Keterbatasan kemampuan menggunakan teknologi membuat guru mengharapkan pelatihan pembelajaran daring diperbanyak. (<https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2020/07/21/512/1044971/pembelajaran-daring-guru-bikin-video-tak-semudah-mengajar-di-kelas>). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran lebih menarik yaitu kinemaster. Aplikasi kinemaster memiliki banyak kelebihan yaitu menambahkan animasi-animasi dengan mudah, mengurangi dan menambahkan suara, efek transisi yang dilakukan tampak profesional dan lain sebagainya. Berdasarkan paparan di atas pengabdian merasa penting melakukan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster agar video pembelajaran yang dibuat guru TK Trisula Bandar Lampung lebih menarik, sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif.

Pengabdian sebelumnya dilakukan oleh Aris Sugiharto, Dkk yang berjudul “Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMPN 1 Karimunjawa” hasil dari kegiatan ini adalah guru-guru memiliki keterampilan dalam membuat bahan ajar yang menarik, ringan dan mudah dipahami oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Kerangka Pemecahan Masalah

Memberikan pelatihan kepada tenaga pendidik atau guru dalam membuat media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Pelatihan yang diberikan dalam kegiatan pengabdian ini adalah mengenai cara pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster. Pada saat pelaksanaan pelatihan ada dua pendekatan yaitu, pendekatan leksikal dan pendekatan individual yang akan dilakukan sebagai alternatif pemecahan masalah. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah metode ceramah bervariasi, demonstrasi dan latihan.

Khalayak Sasaran

Khalayak Sasaran dalam kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster ini adalah para guru di TK Trisula Bandar Lampung. Jumlah khalayak sasarannya adalah 5 (lima) orang guru. Adapun yang memberikan pelatihan ini adalah Dosen Tetap dilingkungan Universitas Sang Bumi Ruwa Jurai yang sudah berpengalaman.

Keterkaitan

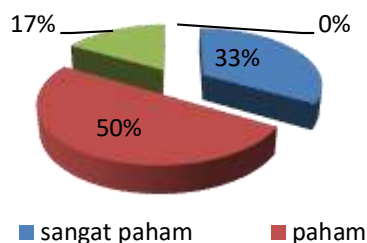
Kegiatan Pengabdian ini memiliki keterkaitan dengan kebutuhan para guru untuk dapat lebih maksimal lagi dalam mengajar. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan ini, didapatkan bahwa guru menemukan berbagai kendala dalam membuat materi pembelajaran daring, hal ini disebabkan oleh masih kurangnya pengetahuan terkait teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat membuat video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster ini berjalan dengan baik. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 29 Agustus 2020 di ruang kelas TK TRISULA Bandar Lampung. Peserta yang hadir dalam kegiatan PkM ini yaitu seluruh guru TK TRISULA Bandar Lampung yang berjumlah 6 orang guru. Seluruh peserta berpendidikan Strata satu (S1) dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), berjenis kelamin perempuan dengan usia yang beragam dari usia 25 tahun sampai dengan usia 52 tahun.

Peserta antusias mendengarkan ceramah dari para pengabdian mengenai pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster. Setelah mendengarkan ceramah peserta berdiskusi mengenai pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster. Hampir seluruh peserta memahami teori mengenai pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster. Tingkat pemahaman peserta mengenai pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster dapat dilihat pada Gambar 1.

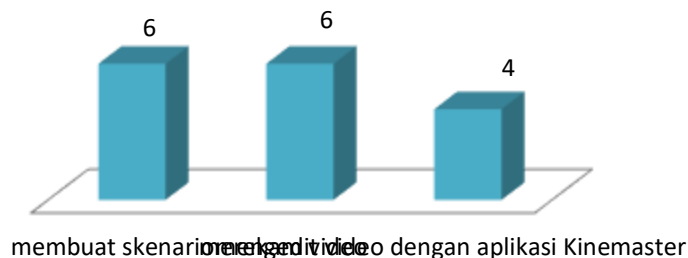


Gambar 1. Tingkat Pemahaman Peserta PkM

Gambar 1. memperlihatkan tingkat pemahaman peserta tentang teori pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster, 33% atau 2 orang peserta yang sangat paham teori pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster, 50% atau 3 orang peserta paham, 17% atau satu orang peserta kurang paham, dan 0% atau tidak satupun peserta yang tidak memahami pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster. Setelah memahami teori pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster, pengabdian mengarahkan peserta untuk membuat skenario video pembelajaran, membuat video pembelajaran dan mengeditnya video dengan aplikasi Kinemaster agar video pembelajaran lebih menarik.

Peserta berdiskusi dengan pengabdian membuat skenario video pembelajaran kemudian melakukan proses perekaman video. Proses perekaman video bukan suatu hal yang mudah, diperlukan peralatan-peralatan perekaman, ruangan yang tenang dan kemampuan pengambilan video yang baik. Proses pembuatan video dilakukan berulang-ulang sampai mendapatkan hasil yang sesuai dengan skenario yang disusun. Guru harus seolah-olah berada di depan siswa-siswanya. Setelah proses perekaman, hasil rekaman diedit dengan aplikasi Kinemaster. Hasil rekaman ditambahkan musik dan gambar-gambar animasi sehingga hasil rekaman berubah menjadi video pembelajaran yang menarik. Peserta sudah berusaha membuat video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster, namun karena keterbatasan waktu dan kemampuan tidak semua guru

berhasil membuat video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster. Tingkat keberhasilan peserta membuat video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tingkat Keberhasilan Peserta membuat Video Pembelajaran dengan Aplikasi Kinemaster

Gambar 2. memperlihatkan bahwa seluruh peserta berhasil membuat scenario dan merekam video pembelajaran. Peserta yang berhasil melaksanakan sampai ke tahapan mengedit video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster sebanyak 4 orang peserta atau 66,67% peserta. Hal ini menunjukkan kegiatan PkM ini berhasil meningkatkan kemampuan guru TK Trisula dalam membuat video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster. Video pembelajaran yang menarik ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa-siswi TK Trisula mengenai materi yang diajarkan meskipun dalam pembelajaran daring.

KESIMPULAN

Setelah melakukan kegiatan PkM pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster di TK Trisula Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM ini mampu meningkatkan kemampuan Guru TK Trisula Bandar Lampung dalam membuat video pembelajaran yang menarik dengan aplikasi Kinemaster. Tingkat pemahaman peserta tentang teori pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster yaitu 33% atau 2 orang peserta yang sangat paham teori pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster, 50% atau 3 orang peserta paham, 17% atau satu orang peserta kurang paham, dan 0% atau tidak satupun peserta yang tidak memahami pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster. Peserta yang berhasil melaksanakan sampai ke tahapan mengedit video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster sebanyak 4 orang peserta atau 66,67% peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Levie, 1982. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan*. Jakarta: GP. Press Group

<https://www.utopicomputers.com/apa-itu-kinemaster-pengertian-fungsi-dan-fitur-fiturnya/>

<https://dewinacahya.blogspot.com/2019/04/pemanfaatan-aplikasi-videoscribe.html>